



e-JURNAL PENYELIDIKAN DAN INOVASI
<https://ejpi.kuis.edu.my/index.php/ejpi>
e-ISSN 2289-7909
UNIVERSITI ISLAM SELANGOR

VOL. 10 NO. 2 (SEPTEMBER 2023): pp 176-196

Received: July 21, 2023

Accepted: September 16, 2023

Published: September 30, 2023

Kebolegunaan Aplikasi *Myarabiy Game* dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Rendah Agama JAIS

Usability of My Arabiy Game in Learning Arabic Language at JAIS Islamic Primary School

Ghazali Zainuddin

Universiti Islam Selangor (UIS)
ghazali@kuis.edu.my

Noor Azli Mohamed Masrop

Universiti Islam Selangor (UIS)
noorazli@kuis.edu.my

Muhammad Sabri Sahrir

Universiti Islam Antarabangsa Malaysia

Siti Rosilawati Ramlan

Universiti Sains Islam Malaysia

Irwan Mahazir Ismail

Universiti Sains Malaysia

Yuszaimi Muslil

Jabatan Agama Islam Selangor

Naqibah Mansor

Universiti Islam Selangor (UIS)
mansornaqibah@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan pesat teknologi pada zaman ini, menjadikan peranti mudah alih seperti telefon dan tablet sebagai suatu alat yang memberikan peluang pembelajaran dan pengajaran luar biasa kepada pelajar dan guru. Wujudnya, peranti mudah alih sebagai salah satu alat dalam PdP menjadikan pendidikan yang dijalankan lebih menarik. Aplikasi mudah alih *My Arabiy Game* yang dibangunkan menerusi kajian ini adalah aplikasi yang dibangunkan sebagai salah satu bahan bantu mengajar (BBM) yang boleh digunapakai oleh para guru bahasa Arab sekolah rendah. *My Arabiy Game* ini dibangunkan menggunakan sukatan kurikulum Sekolah Rendah Agama (SRA) JAIS menerusi platform Android. Objektif utama dalam kajian ini adalah untuk menilai reka bentuk dan kebolehgunaan aplikasi *My Arabiy Game* terhadap para pelajar di SRA. Penilaian reka bentuk dan kebolehgunaan aplikasi *My Arabiy Game* ini dijalankan ke atas para guru bahasa Arab SRA di daerah Hulu Langat. Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kuantitatif berbentuk deskriptif dengan menggunakan kaedah tinjauan. Instrumen yang digunakan berbentuk soal selidik dengan menggunakan skala likert tujuh mata. Data kemudian dianalisis menggunakan SPSS v25 untuk mendapatkan kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai. Interpretasi nilai min yang digunakan dalam kajian ini adalah berdasarkan tahap rendah, sederhana dan tinggi. Dapatan kajian menunjukkan tahap penilaian reka bentuk yang terdiri daripada elemen kandungan, elemen motivasi, elemen kebolehcapaian, elemen seronok dan elemen multimedia berada pada tahap tinggi dengan nilai min bagi kesemua elemen melebihi 5.0. Hasil kajian mendapati aplikasi *My Arabiy Game* mengikut tahap penilaian para guru menunjukkan guru bersetuju bahawa permainan pendidikan yang dibangunkan ini menarik dan mudah untuk difahami serta dapat membantu meningkatkan kefahaman pelajar terhadap apa yang telah dipelajari di dalam kelas.

Kata kunci: Keberkesanan; My Arabiy Game; Pembelajaran Bahasa Arab; Sekolah Rendah Agama; JAIS

ABSTRACT

The rapid evolution of technology in this age makes mobile devices, such as phones and tablets, a tool that provides students and teachers with exceptional learning and teaching opportunities. In fact, mobile devices as one of the tools of PdP make teaching more interesting. *My Arabiy Game*, a mobile application developed in this study, is an application that can be used as a teaching tool by Arabic teachers in elementary schools. *My Arabiy Game* was developed using the JAIS Religious School (SRA) curriculum on the Android platform. The main objective of this study is to evaluate the design and usability of *My Arabiy Game* application for students of SRA. The evaluation of the design and usability of *My Arabiy Game* application was conducted with Arabic teachers of SRA in Hulu Langat district. This study uses

a descriptive quantitative research design using the survey method. The instrument used is a questionnaire with a seven-point Likert scale. The data were then analyzed using SPSS v25 to determine frequency, percentage, mean, and standard deviation. The interpretation of the mean used in this study is based on low, medium, and high levels. The results of the study show that the evaluation level of the design, consisting of content, motivation, accessibility, fun, and multimedia elements, is at a high level, with the mean value for all elements above 5.0. The results of the study show that My Arabiy Game application according to teachers' evaluation level shows that teachers agreed that the developed educational game is interesting, easy to understand, and could improve students' understanding of what they learn in class.

Keywords: Effectiveness; My Arabic Game; Learning Arabic; Religious Elementary School; JAIS

PENGENALAN

Dewasa kini, perkembangan Bahasa Arab di Malaysia amat membanggakan demikian kerana bahasa ini mendapat perhatian dari segenap lapisan masyarakat. Hal ini juga rentetan daripada usaha kerajaan Malaysia memperkenalkan sistem jQAF pada tahun 2005 dalam pendidikan. jQAF mengandungi beberapa komponen kurikulum dan bahasa Arab merupakan salah satu komponennya yang asas. Dalam menekuni bahasa Arab sebagai salah satu tuntutan mata pelajaran di sekolah, aspek kosa kata mempunyai peranan utama kepada pelajar untuk menguasai bahasa ini. Ia sejajar dengan anjakan baharu abad ke-21 dalam pembelajaran bahasa kedua. Walau bagaimanapun kajian literatur mendapati masih terdapat masalah dari segi keupayaan, minat serta motivasi pelajar untuk membaca bahan-bahan bahasa Arab. Antara faktor utama masalah ini adalah berpunca daripada kelemahan pelajar menguasai kosa kata Arab (Rosni Samah, 2013).

Seperti yang kita tahu, dalam menguasai sesuatu bahasa terutamanya bahasa kedua, penguasaan kosa kata perlulah menjadi keutamaan berbanding aspek lain. Hal ini demikian kerana, penutur memerlukan kosa kata yang luas untuk membolehkan mereka bertutur dan berkomunikasi dalam bahasa kedua. Penguasaan kosa kata yang terhad memberi kesan terhadap penguasaan bahasa terutamanya bahasa Arab. Pelajar tidak dapat berkomunikasi walaupun menggunakan ayat mudah sekiranya penguasaan kosa kata mereka terhad dan kurang (Dewi Kartika & Sharifah Hafsa, 2018).

Penggunaan alat bantu dalam pembelajaran bahasa Arab memberi kesan terhadap kosa kata pelajar. Namun demikian, guru didapati masih kurang menggunakan dan memanfaatkan alat bantu mengajar dan teknologi dalam PdP mereka (Azhar et al. 2008). Malah, pembelajaran di sekolah majoriti masih lagi berpusatkan guru (Rosni,

2013; Fathiyah, 2015) dan penglibatan pelajar di dalam kelas kurang memberansangkan menyebabkan pembelajaran bahasa menjadi kurang efektif. Dalam era globalisasi, permainan digital dilihat mempunyai daya tarikan yang kuat dan boleh meningkatkan motivasi pemainnya terutamanya remaja di bawah umur 18 tahun. Lazimnya, mereka akan terus bermain di antara 20 hingga 33 minit sehari (Green & McNessee, 2007). Bukan itu sahaja, perisian permainan digital zaman kini juga dimainkan dengan lebih meluas dalam bentuk mobile. Justeru, tidak menjadi suatu perkara yang negatif jika pendidikan menyerapkan unsur gamifikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan kajian yang dijalankan ke atas 2837 rakyat Malaysia pada tahun 2008 menunjukkan respon yang positif terhadap kesediaan belajar melalui M-Learning atau pembelajaran mudah alih yang memberikan peluang kepada pelajar untuk menggunakan peranti mudah alih seperti telefon bimbit di mana sahaja pada bila-bila masa (Abas, Chng & Mansor, 2008).

SOROTAN LITERATUR

Punca utama kemerosotan penguasaan pembelajaran bahasa Arab dalam kalangan pelajar adalah disebabkan kegagalan memotivasikan pelajar. Menurut Abdul Hakim et al., (2015) apabila motivasi pelajar untuk belajar bahasa Arab meningkat, penguasaan pelajar terhadap bahasa Arab juga turut meningkat.

Selain itu, ramai pelajar yang mempelajari bahasa Arab menganggap bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran yang sukar. Berdasarkan kepada kajian Norfaezah (2015), beberapa faktor yang menyumbang kepada kurangnya minat pelajar terhadap bahasa Arab adalah antaranya berkaitan faktor buku teks, reka bentuk kurikulum, strategi pengajaran, bahan bantu mengajar, dan guru yang tidak fasih berbahasa Arab. Selain itu, pada masa yang sama, masalah kekurangan bahan berkaitan bahasa Arab untuk tujuan pendidikan masih kurang dan keterbelakang berbanding bahasa-bahasa lain (Zeroual & Lakhouaja, 2018).

Kajian yang dijalankan oleh Iswanto (2017) menunjukkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa arab menjadikan pelajar lebih berminat mempelajari bahasa Arab. Selain itu, menerusi teknologi pelajar dapat mewujudkan kesedaran dan perkaitan dengan apa yang dipelajari. Dengan teknologi, para guru dapat mencipta pelbagai BBM bahasa Arab serta dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam pengajaran bahasa tersebut. Selain itu, dengan adanya bantuan teknologi, guru dan pelajar dapat memanfaatkan masa mempelajari bahasa Arab dan berupaya mewujudkan persekitaran bertutur bahasa Arab yang efektif.

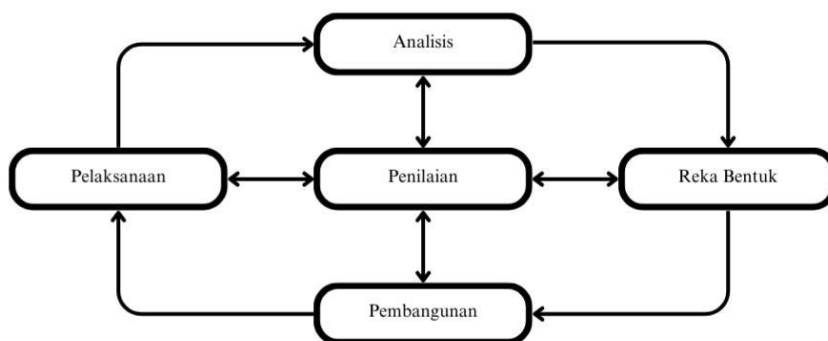
Seterusnya, berdasarkan pemerhatian yang dijalankan oleh Al Irsyadi et al., (2020) terhadap guru bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Nahdlatul Ulama Cepogo, Indonesia mendapati para pelajar sering mengalami kesukaran untuk memahami maksud, tulisan dan sebutan dalam bahasa Arab. Hal ini

disebabkan kaedah pembelajaran yang digunapakai oleh guru hanya berbantuan papan tulis dan buku yang diberikan pihak sekolah tanpa menggunakan media pembelajaran bahasa Arab yang menarik sehingga mewujudkan rasa bosan dalam kalangan pelajar. Proses PdP akan menjadi lebih komunikatif dan interaktif jika guru menggunakan perisian pendidikan berasaskan multimedia dan teknologi.

Bertitik tolak daripada kenyataan di atas, penyelidik mengambil inisiatif membangunkan satu aplikasi mudah alih yang dinamakan *My Arabiy Game* untuk digunakan dalam PdP bahasa Arab di SRA terhadap pelajar dan guru. Bersangkutan dengan hal itu, objektif kajian ini dijalankan bagi melihat kebolehgunaan aplikasi *My Arabiy Game* dari aspek elemen kandungan, motivasi, kebolehcapaian, seronok dan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab menerusi Android. Penilaian reka bentuk *My Arabiy Game* ini dilaksanakan dalam kalangan para guru SRA untuk melihat sama ada reka bentuk yang dibangunkan adalah sesuai dengan tahap pengetahuan pelajar SRA.

METODOLOGI

Kajian pembangunan aplikasi *My Arabiy Game* ini menggunakan model instruksional ADDIE dalam memastikan proses reka bentuk dan pembangunan aplikasi yang dibangunkan teratur dan tersusun. Model ADDIE iaitu akronim kepada *Analysis, Design, Development, Implementation; Evaluation* berdasarkan kepada pernyataan Mohamad Siri et al., (2016) merupakan antara model reka bentuk instruksi yang sesuai digunakan untuk membangunkan aplikasi berbentuk modul pembelajaran dan pengajaran. Model ini mempunyai lima fasa yang mana setiap fasa mempunyai tujuan dan objektif yang perlu dicapai oleh penyelidik.



Rajah 1: Model ADDIE
(Consulta, 2008)

Fasa 1: Analisis (*Analysis*)

Fasa ini dijalankan untuk melihat masalah proses pembelajaran bahasa Arab yang dihadapi oleh pelajar di SRA yang menggunakan sukatan kurikulum JAIS. Di samping itu, fasa ini juga meninjau keperluan pembangunan aplikasi berbentuk

gamifikasi sebagai BBM kepada guru bahasa Arab di sekolah. Antara langkah yang telah diambil untuk menjalankan analisis keperluan ini ialah dengan membuat pembacaan kajian lampau, tinjauan di lapangan dan temu bual ke atas guru dan pelajar.

Fasa 2: Reka Bentuk (*Design*)

Fasa ini melibatkan proses mereka bentuk rangka teori permainan digital bahasa Arab berdasarkan sukatan JAIS. Aktiviti-aktiviti yang terlibat dalam fasa ini adalah membuat reka bentuk urutan pelajaran, pemilihan dan reka bentuk strategi pengajaran, reka cipta jalan cerita dan watak, menentukan objektif permainan dan sub-permainan, Proses penyesuaian objektif permainan dan objektif pembelajaran, mencipta reka bentuk cabaran dan aras kesukaran permainan. Kesemua ini berdasarkan kepada sukatan kurikulum JAIS.

Fasa 3: Pembangunan (*Development*)

Fasa seterusnya merupakan fasa yang melibatkan pembangunan sistem *My Arabiy Game* dengan menggunakan elemen multimedia dan teknologi yang terpilih berdasarkan kepada keperluan. Kerja-kerja pembangunan ini dibangunkan mengikut spesifikasi keperluan yang dipersetujui. Setiap pembangunan yang dibangunkan akan diuji agar aplikasi tersebut konsisten dan beroperasi dengan efektif.

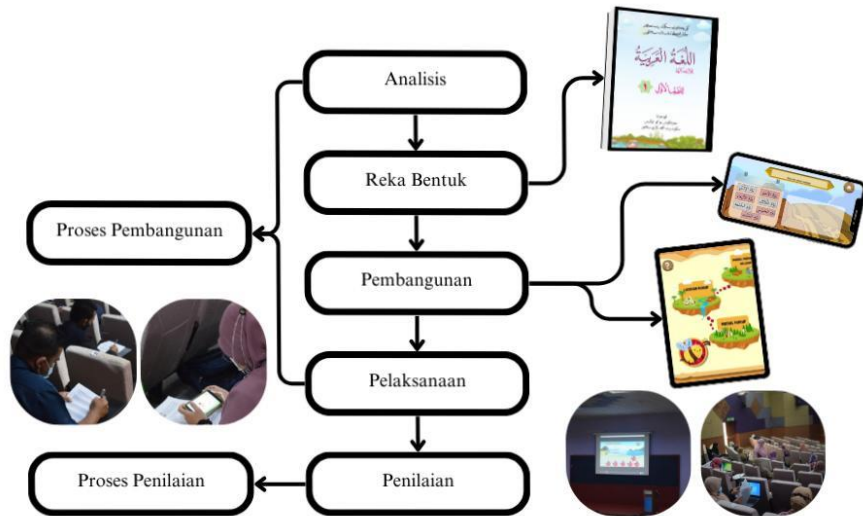
Fasa 4: Pelaksanaan (*Implementation*)

Fasa ini melibatkan proses pelaksanaan aplikasi *My Arabiy Game* yang dibangunkan berdasarkan sukatan kurikulum JAIS. Para guru diberikan aplikasi yang telah siap untuk diuji. Sebelum ujian tamat, guru diberi masa untuk menggunakan program ini. Menurut Muruganatham (2015), fasa ini cuba menentukan sama ada pengguna boleh memahami sesuatu topik pembelajaran serta sejauh mana aplikasi mudah alih ini boleh mempengaruhi pengguna. Fasa ini juga bertujuan untuk melihat sejauh mana aplikasi yang dibangunkan memudahkan pemindahan maklumat dan membantu penguasaan pembelajaran.

Fasa 5: Penilaian (*Evaluation*)

Fasa penilaian terbahagi kepada dua iaitu penilaian berbentuk formatif dan penilaian berbentuk sumatif. Dalam kajian ini, penyelidik menggunakan kaedah penilaian berbentuk formatif di semua peringkat dalam setiap fasa ADDIE dengan melibatkan pakar. Penilaian formatif ini sebagai suatu proses untuk mendapatkan data dan maklumat yang perlu dibaiki berkaitan aplikasi *My Arabiy Game* yang dibangunkan.

Rajah 2 menunjukkan carta alir bagi proses pembangunan aplikasi *My Arabiy Game*.



Rajah 2: Carta Alir Pembangunan Aplikasi *My Arabiy Game*

Setelah selesai melaksanakan proses pembangunan yang terdiri daripada fasa analisis, reka bentuk, pembangunan dan pelaksanaan, proses yang seterusnya adalah menjalankan proses penilaian untuk menilai kebolegunaan aplikasi *My Arabiy Game* dari aspek elemen kandungan, elemen motivasi, elemen kebolehcapaian, elemen seronok dan elemen multimedia.

Bagi melihat kebolegunaan dan keberkesanan aplikasi *My Arabiy Game* ini, kajian menggunakan rekabentuk kajian kuantitatif bersifat deskriptif dengan kaedah tinjauan. Kajian ini pada asalnya melibatkan seramai 97 orang guru bahasa Arab SRA di daerah Hulu Langat. Namun demikian, hanya 85 orang guru sahaja yang hadir ke bengkel yang diadakan bersama mereka pada 4hb Mei 2021. Bengkel yang dijalankan telah mendapat kerjasama penuh daripada Unit Pendidikan Islam, Pejabat Agama Islam Daerah Hulu Langat. Namun, setelah soal selidik ditapis, hanya 72 orang guru bahasa Arab sahaja yang terlibat.

Instrumen kajian yang digunakan ialah borang soal selidik yang terbahagi kepada enam bahagian iaitu Bahagian A Demografi responden yang terlibat melibatkan jantina, umur, pengalaman kerjaya dan pengalaman penggunaan perisian mobile bahasa Arab sekolah rendah. Manakala Bahagian B pula mengandungi 9 item berkenaan elemen kandungan, Bahagian C 5 item berkenaan elemen motivasi, Bahagian D 7 item berkenaan elemen kebolehcapaian, Bahagian E 6 item berkenaan elemen seronok dan terakhir Bahagian F 8 item berkenaan elemen multimedia.

Bahagian B hingga F dalam soal selidik ini menggunakan kaedah skala likert tujuh mata seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 1 di bawah:

Jadual 1: Skala Likert Tujuh Mata

Skala	Nilai
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Agak Kurang Setuju (AKS)	3
Neutral (N)	4
Agak Setuju (AS)	5
Setuju (S)	6
Sangat Setuju (SS)	7

Penggunaan kaedah skala likert tujuh mata ini dilihat paling sesuai digunakan dalam menilai soal selidik berkaitan kebolegunaan. Di samping itu, skala likert tujuh mata ini lebih cenderung untuk menggambarkan penilaian sebenar daripada responden (Finstad, 2010). Kajian ini menggunakan program SPSS versi 25 untuk melihat kekerapan dan peratusan bagi soalan demografi. Data kajian dibentangkan dalam bentuk jadual dan keterangan secara deskriptif. Seterusnya, bagi kajian berbentuk skala, kajian melihat kepada kekerapan, peratusan, nilai min dan sisihan piawai. Interpretasi nilai min yang digunakan dalam kajian ini diadaptasi daripada Nik Mohd Rahimi (2004) seperti Jadual 2 berikut:

Jadual 2: Interpretasi Tahap Nilai Min bagi Skala Likert 7 Tahap

Nilai Min	Interpretasi
5.01 hingga 7.00	Tinggi
3.01 hingga 5.00	Sederhana
1.00 hingga 3.00	Rendah

Sumber: (Adaptasi daripada Nik Mohd Rahimi, 2004)

DAPATAN KAJIAN

Dapatan Kajian Demografi Responden

Merujuk Jadual 3 di bawah seramai 72 orang guru telah terlibat sebagai responden dalam kajian ini yang melibatkan majoriti guru perempuan seramai 49 orang (68.1%) dan guru lelaki seramai 23 orang (31.9%). Berdasarkan aspek umur pula, majoriti guru yang terlibat berumur dalam lingkungan 30 hingga 34 tahun iaitu seramai 24 orang (33.3%), diikuti bawah 30 tahun seramai 17 orang (23.6%), lebih 50 tahun seramai 13 orang (18.1%), 35 hingga 39 tahun seramai 11 orang (15.3%) dan 40 hingga 44 tahun seramai 7 orang (9.7%). Seterusnya, berkaitan pengalaman kerjaya pula, majoriti guru mempunyai pengalaman 5 hingga 10 tahun iaitu seramai 30 orang (41.7%), diikuti lebih 10 tahun seramai 19 orang (26.4%), kurang 5 tahun seramai 18 orang (25.0%) dan tiada pengalaman kerjaya seramai 5 orang (6.9%).

Akhir sekali, berkaitan pengalaman dalam menggunakan perisian mobile bahasa Arab sekolah rendah mendapati majoriti guru menyatakan tidak pernah menggunakan perisian tersebut iaitu seramai 57 orang (79.2%) dan hanya 15 orang guru (20.8%) sahaja yang menyatakan pernah mempunyai pengalaman menggunakan perisian bahasa Arab sekolah rendah.

Jadual 3: Demografi Responden

Demografi Responden	Jumlah responden (N: 72)	
	N	%
Jantina		
Lelaki	23	31.9
Perempuan	49	68.1
Umur		
Bawah 30 tahun	17	23.6
30 hingga 34 tahun	24	33.3
35 hingga 39 tahun	11	15.3
40 hingga 44 tahun	7	9.7
Lebih 50 tahun	13	18.1
Pengalaman Kerjaya		
Kurang 5 tahun	18	25.0
5 hingga 10 tahun	30	41.7
Lebih 10 tahun	19	26.4
Tiada	5	6.9
Penggunaan Perisian Mobil Bahasa Arab Sekolah Rendah		
Ya	15	20.8
Tidak	57	79.2

Dapatan demografi di atas jelas menunjukkan guru bahasa Arab majoriti tidak pernah menggunakan perisian mobile bahasa Arab di sekolah. Seterusnya adalah dapatan kajian bagi penilaian tahap kebolehgunaan aplikasi *My Arabiy Game* yang terdiri daripada Bahagian B (Elemen Kandungan), diikuti Bahagian C (Elemen Motivasi), Bahagian D (Elemen Kebolehcapaian), Bahagian E (Elemen Seronok) dan Bahagian F (Elemen Multimedia).

Tahap Penilaian Rekabentuk Aplikasi *My Arabiy Game* (Elemen Kandungan)

Jadual 4 menunjukkan taburan responden guru terhadap elemen kandungan. Keseluruhan mendapati skala elemen kandungan berada pada tahap tinggi dengan nilai min 5.48.

Jadual 4: Elemen Kandungan

Bil	Item	Skala							Jumlah	Mean	SP	Interpretasi Min
		STS	TS	AKS	N	AS	S	SS				
1	Permainan pendidikan ini menarik dan mudah untuk difahami. Saya memahaminya mesej yang ingin disampaikan dalam permainan ini. Saya faham apa yang perlu dilakukan pada setiap cabaran permainan.	2.8 (2)	0	6.9 (5)	16.7 (12)	25.0 (18)	30.6 (22)	18.1 (13)	73.7 (53)	5.25	1.371	Tinggi
2	Isi kandungan adalah tepat dan bersesuaian dengan silibus.	2.8 (2)	0	2.8 (2)	16.7 (12)	16.7 (12)	31.9 (23)	29.2 (21)	77.8 (56)	5.57	1.382	Tinggi
3	Permainan ini menarik dan mudah untuk difahami. Saya memahaminya mesej yang ingin disampaikan dalam permainan ini. Saya faham apa yang perlu dilakukan pada setiap cabaran permainan.	1.4 (1)	1.4 (1)	6.9 (5)	6.9 (5)	23.6 (17)	33.3 (24)	26.4 (19)	83.3 (60)	5.56	1.342	Tinggi
4	Isi kandungan adalah tepat dan bersesuaian dengan silibus.	1.4 (1)	1.4 (1)	2.8 (2)	8.3 (6)	20.8 (15)	38.9 (28)	26.4 (19)	86.1 (62)	5.68	1.243	Tinggi

5	Kandungan pembelajaran adalah sangat menarik. Struktur isi	0	1.4 (1)	1.4 (1)	8.3 (6)	12.5 (9)	25.0 (18)	30.6 (22)	22.2 (16)	77.8 (56)	5.42	1.275	Tinggi
6	kandungan adalah jelas. Bahan pembelajaran	1.4 (1)	0	6.9 (5)	6.9 (5)	22.2 (16)	44.4 (32)	18.1 (13)	84.7 (61)	5.54	1.210	Tinggi	
7	sokongan adalah relevan. Bahan isi	0	2.8 (2)	6.9 (5)	8.3 (6)	22.2 (16)	44.4 (32)	15.3 (11)	81.9 (59)	5.44	1.221	Tinggi	
8	kandungan adalah relevan. Isi kandungan dipecahkan	1.4 (1)	1.4 (1)	6.9 (5)	6.9 (5)	18.1 (13)	48.6 (35)	16.7 (12)	83.4 (60)	5.51	1.267	Tinggi	
9	kepada topik dan subtopik	2.8 (2)	2.8 (2)	4.2 (3)	12.5 (9)	19.4 (14)	38.9 (28)	19.4 (14)	77.7 (56)	5.38	1.428	Tinggi	
Keseluruhan											5.48	1.135	Tinggi

Dapatan kajian menunjukkan majoriti 86.1% (62), min 5.68 guru bersetuju menyatakan *isi kandungan adalah tepat dan bersesuaian dengan silibus*, kemudian diikuti 84.7% (61), min 5.54 guru menyatakan *struktur isi kandungan adalah jelas*, seterusnya 83.4% (60), min 5.51 guru mengakui *bahan isi kandungan adalah relevan*, 83.3% (60), min 5.56 guru *faham apa yang perlu dilakukan pada setiap cabaran permainan*, 81.9% (59), min 5.44 *bahan pembelajaran sokongan adalah relevan*. Seterusnya, 77.8% (56), min 5.57 guru *memahami mesej yang ingin disampaikan dalam permainan ini* dan min 5.42 *kandungan pembelajaran adalah sangat menarik*, 77.7% (56), min 5.38 guru bersetuju menyatakan *isi kandungan*

dipecahkan kepada topik dan subtopik dan terakhir 73.7% (53), min 5.25 guru menyatakan bahawa *permainan pendidikan ini menarik dan mudah untuk difahami*. Jika dilihat, item-item yang terdapat dalam elemen kandungan ini kesemuanya berada di skala tinggi. Hal ini menunjukkan elemen kandungan dalam perisian adalah menepati isi kandungan pembelajaran bahasa Arab pelajar menurut persetujuan para guru yang terlibat.

Tahap Penilaian Rekabentuk Aplikasi *My Arabiy Game* (Elemen Motivasi)

Jadual 5 di bawah menunjukkan taburan responden guru terhadap elemen motivasi. Keseluruhan mendapati skala elemen motivasi berada pada tahap tinggi dengan nilai min 5.34.

Jadual 5: Elemen Motivasi

Bi l	Item	Skala							Jumlah	Mean	SP	Interpr etasi Min
		ST S	TS	AK S	N	A S	S	SS				
10	Cara isi kandungan dipersembahkan menimbulkan minat untuk terus menggunakan perisian.	1.4 (1)	1.4 (1)	11.1 (8)	15.3 (11)	27.8 (20)	30.6 (22)	12.5 (9)	70.9 (51)	5.08	1.330	Tinggi
11	Objektif pembelajaran adalah jelas.	1.4 (1)	0	4.2 (3)	11.1 (8)	30.6 (22)	29.2 (21)	23.6 (17)	83.4 (60)	5.51	1.222	Tinggi
12	Isi kandungan perisian membantu dalam meningkatkan kefahaman terhadap apa yang dipelajari di dalam kelas	1.4 (1)	1.4 (1)	2.8 (2)	12.5 (9)	22.2 (16)	37.5 (27)	22.2 (16)	81.9 (59)	5.54	1.255	Tinggi
13	Maklumat yang ada pada perisian bersesuaian dan senang untuk digunakan.	0	2.8 (2)	12.5 (9)	11.1 (8)	26.4 (19)	31.9 (23)	15.3 (11)	73.6 (53)	5.18	1.336	Tinggi

14	Perisian ini mampu berfungsi sebagai alat pembelajaran sendiri.	0	0	5.6 (4)	18.1 (13)	25.0 (18)	31.9 (23)	19.4 (14)	76.3 (55)	5.42	1.160	Tinggi
									Keseluruhan	5.34	1.080	Tinggi

Dapatan kajian menunjukkan majoriti 83.4% (60), min 5.51 guru bersetuju menyatakan *objektif pembelajaran adalah jelas* dan 81.9% (59), min 5.54 guru menyatakan *isi kandungan perisian membantu dalam meningkatkan kefahaman terhadap apa yang dipelajari di dalam kelas*. Seterusnya, 76.3% (55), min 5.42 bersetuju *perisian ini mampu berfungsi sebagai alat pembelajaran sendiri*, 73.6% (53), min 5.18 guru bersetuju menyatakan *maklumat yang ada pada perisian bersesuaian dan senang untuk digunakan* dan terakhir 70.9% (51), min 5.08 *cara isi kandungan dipersembahkan menimbulkan minat untuk terus menggunakan perisian*. Konklusinya, item-item yang terdapat dalam elemen motivasi ini kesemuanya berada di skala tinggi menurut persetujuan para guru yang terlibat.

Tahap Penilaian Rekabentuk Aplikasi *My Arabiy Game* (Elemen Kebolehcapaian)

Jadual 6 bawah menunjukkan taburan responden guru terhadap elemen kebolehcapaian. Keseluruhan mendapati skala elemen kebolehcapaian berada pada tahap tinggi dengan nilai min 5.17.

Jadual 6: Elemen Kebolehcapaian

Bil	Item	Skala							Jumlah	Mean	SP	Interpretasi Min
		STS	TS	AKS	N	AS	S	SS				
15	Permainan ini mudah dikendalikan dan mudah dikawal.	2.8 (2)	4.2 (3)	18.1 (13)	11.1 (8)	20.8 (15)	26.4 (19)	16.7 (12)	63.9 (46)	4.89	1.615	Sederhana
16	Penerangan dan arahan mudah untuk difahami.	2.8 (2)	1.4 (1)	8.3 (6)	6.9 (5)	27.8 (20)	31.9 (23)	20.8 (15)	80.5 (58)	5.35	1.426	Tinggi

17	Navigasi butang & menu tidak mengelirukan.	0	2.8 (2)	18.1 (13)	11.1 (8)	25.0 (18)	27.8 (20)	15.3 (11)	68.1 (49)	5.03	1.414	Tinggi
18	Perisian permainan ini memberi tindak balas yang bersesuaian apabila di klik.	5.6 (4)	4.2 (3)	11.1 (8)	18.1 (13)	36.1 (26)	15.3 (11)	9.7 (7)	61.1 (44)	4.60	1.517	Sederhana
19	Penggunaan jenis dan saiz teks adalah jelas dan mudah dibaca.	1.4 (1)	0	5.6 (4)	8.3 (6)	27.8 (20)	33.3 (24)	23.6 (17)	84.7 (61)	5.56	1.232	Tinggi
20	Penggunaan warna latar belakang permainan adalah bersesuaian dan tidak mengganggu penglihatan.	0	1.4 (1)	4.2 (3)	19.4 (14)	15.3 (11)	37.5 (27)	22.2 (16)	75.0 (54)	5.50	1.233	Tinggi
21	Penggunaan grafik dan animasi tidak mengganggu pembelajaran dan penerokaan.	0	4.2 (3)	2.8 (2)	16.7 (12)	25.0 (18)	34.7 (25)	16.7 (12)	76.4 (55)	5.33	1.256	Tinggi
Keseluruhan									5.17	1.098	1.232	Tinggi

Dapatan kajian menunjukkan majoriti 84.7% (61), min 5.56 guru bersetuju menyatakan *penggunaan jenis dan saiz teks adalah jelas dan mudah dibaca* dan 80.5% (58), min 5.35 guru menyatakan *penerangan dan arahan mudah untuk*

difahami. Seterusnya, 76.4% (55), min 5.33 bersetuju *penggunaan grafik dan animasi tidak mengganggu pembelajaran dan penerokaan* dan 75.0% (54), min 5.50 *penggunaan warna latar belakang permainan adalah bersesuaian dan tidak mengganggu penglihatan*. Selanjutnya, 68.1% (49), min 5.03 guru menyatakan *navigasi butang dan menu tidak mengelirukan*, 63.9% (46), min 4.89 *permainan ini mudah dikendalikan dan mudah dikawal* dan terakhir 61.1% (44), min 4.60 *perisian permainan ini memberi tidak balas yang bersesuaian apabila di klik*. Konklusinya, item-item yang terdapat dalam elemen kebolehcapaian ini kesemuanya berada di skala tinggi menurut persetujuan para guru yang terlibat.

Tahap Penilaian Rekabentuk Aplikasi *My Arabiy Game* (Elemen Seronok)

Jadual 7 di bawah menunjukkan taburan responden guru terhadap elemen seronok. Keseluruhan mendapati skala elemen seronok berada pada tahap tinggi dengan nilai min 5.24.

Jadual 7: Elemen Seronok

Bi l	Item	Skala							Jumlah	Mean	SP	Interpre tasi Min
		ST S	T S	AK S	N	AS	S	SS				
22	Permainan mudah difahami oleh pengguna.	1.4 (1)	0	4.2 (3)	8.3 (6)	31.9 (23)	29.2 (21)	25.0 (18)	86.1 (62)	5.57	1.208	Tinggi
23	Ikon yang digunakan mudah difahami.	1.4 (1)	0	4.2 (3)	16.7 (12)	22.2 (16)	33.3 (24)	22.2 (16)	77.7 (56)	5.47	1.256	Tinggi
24	Kesan khas bunyi (cth: bunyi betul dan salah) dapat menarik minat pelajar. Permainan yang digunakan dalam	2.8 (2)	5.6 (4)	13.9 (10)	18.1 (13)	36.1 (26)	11.1 (8)	12.5 (9)	59.7 (43)	4.63	1.477	Sederhana
25	latihan merangsang sifat ingin tahu pelajar.	1.4 (1)	1.4 (1)	8.3 (6)	9.7 (7)	36.1 (26)	26.4 (19)	16.7 (12)	79.2 (57)	5.24	1.295	Tinggi

26	Butang bantuan membantu memahami perisian.	0	5.6 (4)	5.6 (4)	15.3 (11)	34.7 (25)	23.6 (17)	15.3 (11)	73.6 (53)	5.11	1.317	Tinggi
27	Jenis permainan yang digunakan bersesuaian dengan proses pembelajaran.	1.4 (1)	1.4 (1)	4.2 (3)	9.7 (7)	31.9 (23)	31.9 (23)	19.4 (14)	83.2 (60)	5.43	1.243	Tinggi
Keseluruhan										5.24	1.083	Tinggi

Dapatan kajian menunjukkan majoriti 86.1% (62), min 5.57 guru bersetuju *permainan mudah difahami oleh pengguna*, kemudian diikuti 83.2% (60), min 5.43 *jenis permainan yang digunakan bersesuaian dengan proses pembelajaran*, seterusnya 79.2% (57), min 5.24 guru mengakui *permainan yang digunakan dalam latihan merangsang sifat ingin tahu pelajar*, 77.7% (56), min 5.47 guru bersetuju *ikon yang digunakan mudah difahami* dan 73.6% (53), min 5.11 guru bersetuju *butang bantuan membantu memahami perisian*. Seterusnya, item yang mendapat skala sederhana dengan 59.7% (43), min 4.63 guru bersetuju *kesan khas bunyi (cth: bunyi betul dan salah) dapat menarik minat pelajar*. Secara umumnya, majoriti item yang terdapat dalam elemen seronok berada pada skala tinggi kecuali item yang mendapat skala sederhana iaitu item berkenaan kesan khas bunyi kurang mendapat persetujuan oleh guru dalam menarik minat pelajar untuk menggunakan perisian.

Tahap Penilaian Rekabentuk Aplikasi My Arabiy Game (Elemen Multimedia)

Jadual 8 menunjukkan taburan responden guru terhadap elemen multimedia. Keseluruhan mendapati skala elemen multimedia berada pada tahap tinggi dengan nilai min 5.28.

Jadual 8: Elemen Multimedia

Bil	Item	Skala							Jumlah	Mean	SP	Interpretasi Min
		STS	TS	AKS	N	AS	S	SS				
28	Setiap elemen multimedia yang digunakan adalah jelas tujuannya. Penggunaan elemen multimedia	0	1.4 (1)	5.6 (4)	15.3 (11)	29.2 (21)	34.7 (25)	13.9 (10)	77.8 (56)	5.32	1.149	Tinggi
29	adalah bersesuaian dengan isi kandungan. Gabungan elemen multimedia	0	1.4 (1)	4.2 (3)	16.7 (12)	26.4 (19)	34.7 (25)	16.7 (12)	77.8 (56)	5.39	1.157	Tinggi
30	adalah bersesuaian. Persembahan elemen multimedia	0	0	6.9 (5)	16.7 (12)	30.6 (22)	26.4 (19)	19.4 (14)	76.4 (55)	5.35	1.177	Tinggi
31	diuruskan dengan baik.	0	1.4 (1)	6.9 (5)	20.8 (15)	23.6 (17)	33.3 (24)	13.9 (10)	70.8 (51)	5.22	1.213	Tinggi

32	Bilangan elemen multimedia untuk sesuatu skrin tidak melebihi 2 elemen. Penggunaan elemen multimedia	0	0	8.3 (6)	15.3 (11)	30.6 (22)	36.1 (26)	9.7 (7)	76.4 (55)	5.24	1.094	Tinggi
33	dapat menyokong maklumat yang diberikan. Kualiti elemen multimedia	0	1.4 (1)	4.2 (3)	15.3 (11)	27.8 (20)	34.7 (25)	16.7 (12)	79.2 (57)	5.40	1.146	Tinggi
34	adalah bagus. Penggunaan elemen multimedia	0	2.8 (2)	9.7 (7)	11.1 (8)	43.1 (31)	26.4 (19)	6.9 (5)	76.4 (55)	5.01	1.144	Tinggi
35	dapat meningkatkan persembahan isi kandungan.	0	1.4 (1)	8.3 (6)	6.9 (5)	34.7 (25)	31.9 (23)	16.7 (12)	83.3 (60)	5.38	1.180	Tinggi
Keseluruhan										5.28	1.031	Tinggi

Dapatan kajian menunjukkan majoriti 83.3% (60), min 5.38 guru menyatakan *penggunaan elemen multimedia dapat meningkatkan persembahan isi kandungan*, kemudian diikuti 79.2% (57), min 5.40 guru bersetuju *penggunaan elemen multimedia dapat menyokong maklumat yang diberikan*, seterusnya 77.8% (56), min 5.39 guru bersetuju *penggunaan elemen multimedia adalah bersesuaian dengan isi kandungan* dan min 5.32 guru menyatakan *setiap elemen multimedia yang digunakan adalah jelas tujuannya*. Seterusnya, 76.4% (55), min 5.35 guru

menyatakan *gabungan elemen multimedia adalah bersesuaian*, diikuti min 5.24 *bilangan elemen multimedia untuk sesuatu skrin tidak melebihi 2 elemen*, dan min 5.01 guru bersetuju *kualiti elemen multimedia adalah bagus* dan terakhir untuk item di skala tinggi ialah *persembahan elemen multimedia diuruskan dengan baik* dengan peratus sebanyak 70.8% (51), min 5.22. Secara keseluruhan, item-item yang terdapat dalam elemen multimedia ini kesemuanya berada di skala tinggi menurut persetujuan para guru yang terlibat.

PERBINCANGAN

Secara keseluruhan, kesemua elemen yang diuji berada pada tahap tinggi melebihi 5.0 iaitu di antara 5.17 hingga 5.48. Inisiatif daripada ujian yang dijalankan ke atas para guru ini, penyelidik dapat mengenal pasti elemen yang perlu ditambah baik. Berdasarkan kepada pengamatan penyelidik, antara item-item yang terdapat dalam lima elemen yang diuji, hanya dua item yang terdapat dalam elemen kebolehcapaian dan satu item yang terdapat dalam elemen seronok berada di tahap sederhana.

Bagi elemen kebolehcapaian, lebih 30% guru menghadapi masalah dalam kebolehcapaian teknikal dalam menggunakan aplikasi *My Arabiy Game* seperti berhadapan masalah tindak balas yang tidak bersesuaian apabila di klik, menghadapi kesukaran dalam mengendalikan dan mengawal perisian dan keliru dengan butang dan menu yang dipaparkan. Hal ini mungkin disebabkan kesilapan dalam perisian atau disebabkan aspek lain program. Kesilapan yang terjadi ini mungkin menghasilkan ralat yang memberikan kesan terhadap tingkah laku perisian yang tidak menentu. Oleh itu, penyelidik mengambil maklum dan akan menambah baik tahap kebolehcapaian ini agar masalah teknikal seperti ini tidak mengganggu prestasi perisian yang dibangunkan.

Seterusnya, bagi elemen seronok, hampir 40% guru tidak bersetuju terhadap kesan khas bunyi dapat menarik minat pelajar untuk menggunakan perisian. Hal ini berkemungkinan disebabkan bunyi yang digunakan tidak tepat atau tidak sesuai dengan situasi permainan yang dibangunkan oleh penyelidik. Oleh itu, penyelidik perlu menyemak semula kesan khas bunyi agar kesan khas yang terhasil tidak menghilangkan keseronokan pelajar ketika menggunakan aplikasi.

Namun demikian, tidak dinafikan bahawa aplikasi *My Arabiy Game* ini lebih memberikan banyak manfaat dan faedah kepada guru bahasa Arab. Hal ini demikian kerana, kandungan yang terdapat dalam aplikasi ini adalah tepat dan sesuai dengan silibus kurikulum JAIS. Persembahan struktur isi kandungan yang dipaparkan jelas, menarik dan mudah difahami. Selain itu, para guru bersetuju bahawa aplikasi *My Arabiy Game* ini dapat membantu pelajar dalam meningkatkan kefahaman mereka terhadap apa yang dipelajari di dalam kelas. Malah, aplikasi ini boleh berfungsi sebagai alat pembelajaran sendiri. Para pelajar boleh menggunakannya walaupun di luar waktu kelas tanpa bimbingan para guru. Hal ini

sangat membantu pelajar untuk mengulang-kaji pelajaran yang telah dipelajari dan memantapkan maklumat bahasa yang diperolehi di dalam kelas.

Konklusinya, walaupun aplikasi *My Arabiy Game* ini masih terdapat beberapa kekurangan, namun manfaat dan faedah yang dapat diperolehi melalui aplikasi yang dibangunkan lebih banyak dan membantu guru bahasa Arab dalam mendepani masalah pelajar yang kurang aktif dan tidak berminat mempelajari bahasa Arab.

KESIMPULAN

Dalam meningkatkan motivasi pelajar mempelajari bahasa Arab, para guru perlu meningkatkan strategi PdP mereka agar lebih berpusatkan pelajar. PdP yang berpusatkan pelajar melihat pemerolehan bahasa sebagai proses mendapatkan kemahiran bahasa dan bukan semata proses mendapatkan maklumat sahaja. Pelajar perlu diberi peluang untuk mempraktikkan maklumat pembelajaran yang mereka pelajari agar mereka dapat membentuk kemahiran dan meningkatkan penguasaan bahasa. Guru perlu mempelbagaikan aktiviti yang melibatkan penglibatan pelajar agar PdP tidak tertumpu kepada aktiviti pembacaan semata-mata (Abdul Hakim et al., 2015). Tambahan lagi, Zaid Arafat et al., (2016) menyatakan untuk memotivasikan pelajar mempelajari bahasa Arab, guru mestilah menggabungkan kaedah pengajaran yang menarik termasuk pembelajaran sendiri dan aktif menggunakan bahan berbentuk elektronik. Penguasaan kosa kata melalui permainan digital merupakan satu langkah awal dalam menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih mudah dan menarik minat pelajar (Noor Azli et al., 2019). Oleh itu, aplikasi *My Arabiy Game* ini dilihat sangat membantu guru dalam proses PdP kerana aplikasi ini dapat melibatkan interaksi antara guru dan pelajar, di samping memberi manfaat yang luas kepada pengguna.

RUJUKAN

- Abas, Z. W., Chng, L. P. & Mansor, N. (2009). A study on learner readiness for mobile learning at Open University Malaysia. In proceedings of *IADIS International Conference Mobile Learning*, 151–157.
- Abdul Hakim, A., Ab. Aziz, S., & Wan Ismail, W.A. (2015). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi terhadap pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporari*, 10, 104.
- Al Irsyadi, F. Y., Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game edukasi Bahasa Arab untuk siswa sekolah dasar kelas IV. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 55-66.
- Azhar, A., Hossen, M. & Morsalin, P. (2008). Kajian tinjauan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab sekolah menengah di Sarawak. *Prosiding Wacana Pendidikan Islam Peringkat Kebangsaan Siri Ke-6: Pendidikan Islam Teras Pembangunan Modal Insan*, 635-645.

- Consulta, G. (2008). The Addie Model. <https://www.slideshare.net/consgp/the-addie-model-presentation>
- Dewi Kartika, S., & Sharifah Hafisah, M. H. (2018). Keberkesanan App Bitara Kata dalam pembelajaran kosa kata. *Seminar Bahasa Melayu*.
- Fathiyah, M. A. (2015). *Teachers' strategies in the teaching arabic vocabulary in primary school year 1 (j-QAF Programme)*. Dissertation for Master of Education, IIUM.
- Finstad, K. (2010). Response interpolation and scale sensitivity: evidence against 5-point scales. *Journal of Usability Studies (JUS)*, 5(3), 104-110.
- Green, M., & McNeese, M. N. (2007). Using edutainment software to enhance online learning. *International Journal on E-Learning*, 6(1), 5-16. Waynesville, NC USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Iswanto, R. (2017). Pembelajaran Bahasa Arab dengan pemanfaatan teknologi. Arabiyatuna: *Jurnal Bahasa Arab*, 1(2 Disember), 139-152.
- Mohamad Siri, M., Norazah, M. N., Ahmad Zamri, M., & Pajuzi, A. (2016). Reka bentuk dan pembangunan aplikasi pembelajaran mudah alih bagi keperluan modul mikroekonomi. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 157-163.
- Muruganantham, G. (2015). Developing of e-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52-54.
- Nik Mohd Rahimi, N. Y. (2004). Kemahiran mendengar Bahasa Arab: Satu kajian di sekolah menengah kerajaan negeri. Tesis Ph.D, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Noor Azli, M. M., Hafawati, I., Ghazali, Z., Siti Rosilawati, R. Muhammad Sabri, S., & Harwati, H. (2019). Digital games-based language learning for Arabic literacy remedial. *Creative Education*, 10, 3213-3222.10.4236/ce.2019.1012245.
- Norfaezah, M. H. (2015). Effective technique of teaching and learning Arabic Language in the classroom: A case study in selected national religious secondary schools (SMKA) in Selangor. *International Conference on Language, Literature, Culture and Education*, 113-118.
- Rosni, S. (2013). Kaedah pengajaran kosa kata Bahasa Arab untuk pelajar bukan Arab. Nilai: Penerbit USIM (Universiti Sains Islam Malaysia).
- Zaid Arafat, M. N., Nik Mohd Rahimi, N. Y., Irma Martiny, M. Y., & Mohd Yusri, K. (2016) Foreign language vocabulary learning strategies in Malaysia. *Creative Education*, 07, 428-434. 10.4236/ce.2016.73042.
- Zeroual, I., & Lakhouaja, A. (2018). Arabic corpus linguistics: Major progress, but still a long way to go. In: Shaalan, K., Hassanien, A., Tolba, F. (eds) *Intelligent Natural Language Processing: Trends and Applications. Studies in Computational Intelligence*, vol 740. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-67056-0_29.